

LIVE

FARCRY 2

UBISOFT

⚠ AVERTISSEMENT Avant de jouer à ce jeu, veuillez lire le manuel d'utilisation Xbox 360® ainsi que les manuels de tout autre périphérique pour obtenir toutes les informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. Archivez correctement tous les manuels afin de pouvoir les retrouver facilement. Pour obtenir des manuels de remplacement, veuillez consulter www.xbox.com/support ou appeler le service clientèle Xbox (voir à l'intérieur de la dernière page de couverture).

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo
Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.

Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie
Certaines personnes sont susceptible de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.
Si vous même ou un membre de votre famille avez présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.
Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Qu'est-ce que le système PEGI ?

Le système de classification par catégorie d'âge PEGI a été conçu pour éviter que les mineurs soient exposés à des jeux au contenu inapproprié à leur groupe d'âge. VEUILLEZ NOTER qu'il n'indique pas le niveau de difficulté du jeu. Ce système de classification, comprenant deux parties, permet aux parents et aux personnes qui achètent des jeux vidéo pour des enfants de faire un choix avisé et approprié à l'âge du joueur. La première partie est une évaluation de l'âge :-











La seconde partie présente des icônes décrivant le type de contenu du jeu. Selon le jeu, il peut y avoir plusieurs descripteurs de contenu. L'évaluation de l'âge reflète l'intensité de ce contenu. Les descripteurs de contenu sont les suivants :-


VIOLENCE


GROS MOTS


PEUR


TENEUR SEXUELLE


STUPÉFIANTS


DISCRIMINATION


JEU DE HASARD



Pour plus d'informations, rendez-vous sur http://www.pegi.info et pegionline.eu

TABLE DES MATIÈRES

XBOX LIVE

Avec Xbox LIVE®, jouez avec et contre qui vous voulez, quand vous le voulez et où que vous soyez. Créez votre profil de joueur. Conversez avec vos amis. Téléchargez des contenus sur le Marché Xbox LIVE. Envoyez et recevez des messages vocaux et vidéo. Connectez-vous et rejoignez la révolution !

Connexion

Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE, vous devez raccorder votre console Xbox 360 à une connexion à large bande ou haut débit et vous inscrire pour devenir membre du service Xbox LIVE. Pour savoir si Xbox LIVE est disponible dans votre région et pour de plus amples renseignements sur la connexion au service Xbox LIVE, rendez-vous sur le site **www.xbox.com/live/countries.**

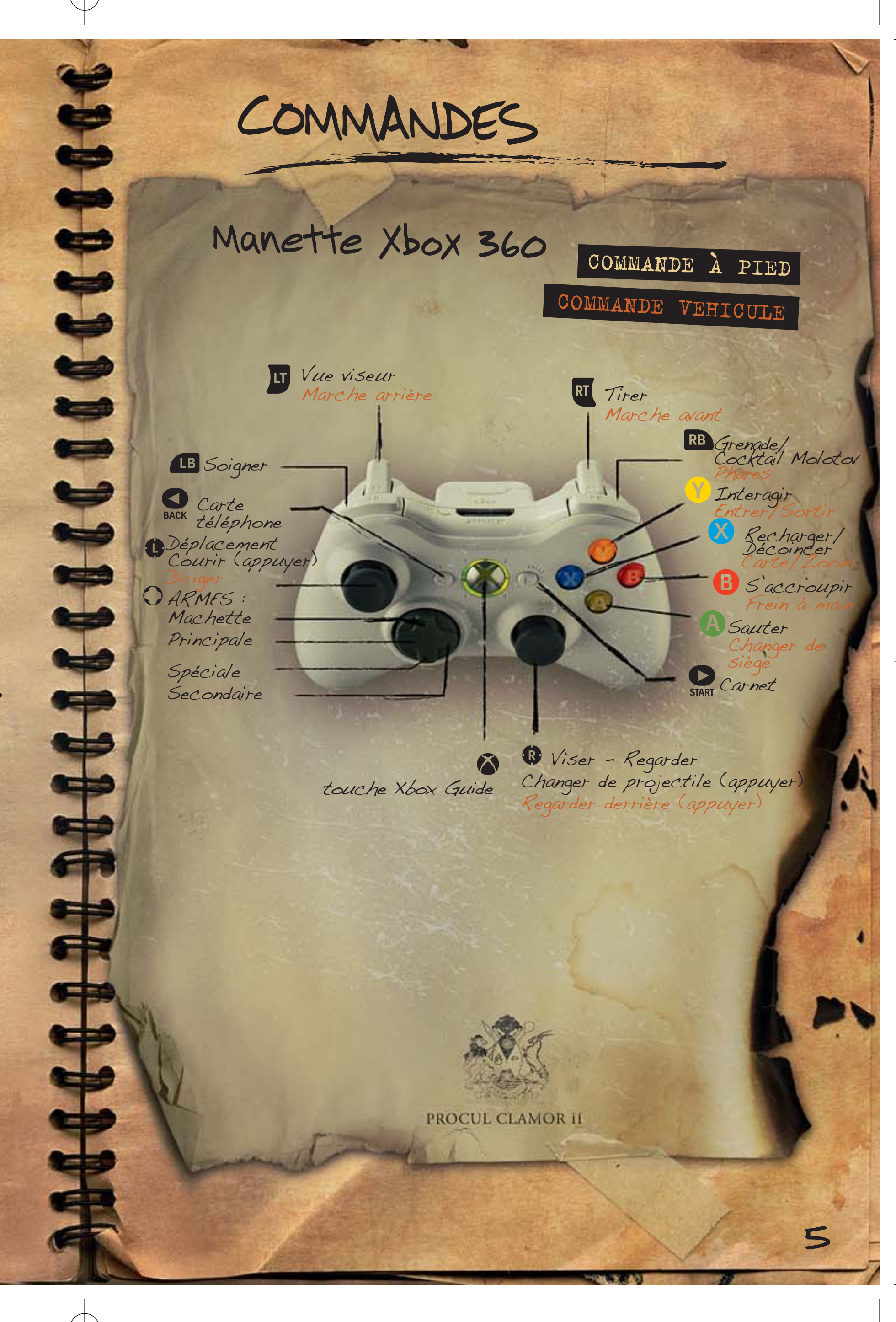
Contrôle Parental

Ces outils faciles et souples d'utilisation permettent aux parents et aux personnes responsables des enfants de décider à quels jeux vidéo les jeunes joueurs peuvent accéder selon la classification des contenus. Pour davantage d'informations, veuillez consulter **www.xbox.com/familysettings.**

Succès

Lorsque vous jouez avec un profil du joueur, vous pouvez débloquer les succès du jeu. 48 succès sont disponibles :

- 33 succès en solo.
- 13 succès en multijoueur.
- 2 succès en Éditeur de cartes.



VISUALISATION TÊTE HAUTE (VTH)



1- Indicateur de santé et Seringues

La jauge de santé est divisée en 5 barres. Les 4 dernières barres peuvent se régénérer si elles ne sont pas complètement vides. Pour remplir à nouveau ces barres, vous devez utiliser les seringues. Les seringues dont vous disposez sont affichées au-dessus de la jauge. Si votre santé descend en dessous du cinquième de la jauge, des soins plus importants deviendront nécessaires.

2- Indicateur d'arme et Projectiles

Le premier nombre indique la quantité de munitions dans le chargeur de l'arme que vous utilisez et le second nombre la quantité totale de munitions dont vous disposez pour cette arme. Au-dessus des munitions, le type et la quantité de chacun de vos projectiles sont affichés.

3- Icône d'interaction contextuelle

Elle vous informe des interactions possibles avec les objets de votre environnement : armes, véhicules, échelles, tas de munitions... Tous les éléments avec lesquels vous pouvez interagir apparaîtront ici.

4- Indicateur de diamants

Cet indicateur apparaît lorsque vous recevez des diamants. La quantité de diamants que vous venez de recevoir s'affiche en haut, la quantité totale de diamants que vous détenez est inscrite en bas.

5- Icône d'appel téléphonique

Quand vous recevez un appel, cette icône vous signale une communication entrante. Elle reste affichée comme un rappel.

6- Réticule de visée

(Optionnel en Solo et par défaut en Multijoueur) Le réticule vous montre où vous visez et tirez. Plus le réticule est large, moins le tir sera précis. Il est important d'utiliser la Vue viseur pour obtenir un maximum de précision.

7- Icône de comprimés contre la malaria

Selon le stade de développement de la maladie, vous pourrez être victime de crises de malaria. Si vous avez des comprimés sur vous au moment de la crise, l'icône de comprimés contre la malaria vous le rappellera en s'affichant.



INTRODUCTION

Histoire

Il y a quelques mois, le gouvernement est tombé. Le brasier de la guerre civile, alimenté par les folles promesses de richesse avec les ressources diamantifères et par une fausse idéologie égalitaire, a transformé le pays en champ de cendres. Laissés pour compte à cause de leur propre avidité et de la banqueroute de leurs employeurs, des centaines de mercenaires étrangers se battent pour tirer malgré tout profit de la situation. Les combattants locaux, à la dérive depuis le départ en toute hâte de leurs commandants, ont fait parler leurs armes pour délimiter des territoires dans les villes et la campagne.

Deux factions dominantes ont émergé de ce chaos : l'Union du Front pour la Libération et le Labeur (UFLL) et l'Alliance pour le Peuple et la Résistance (APR). Bénéficiant du soutien de petits caïds locaux et du conseil de certains mercenaires désespérés mais cherchant à se retourner, ces milices ne cessent de s'affronter depuis des mois. Les civils qui n'ont pas réussi à partir au début des troubles passent maintenant leurs journées terrorisés et cachés, en attendant une occasion de fuir.

Jusque-là limitées par un embargo des Nations Unies sur l'armement, les factions viennent de recevoir une avalanche d'armes et de munitions. Une aubaine pour les deux camps approvisionnés maintenant par une véritable légende du commerce illégal d'armes, une mystérieuse figure connue sous le nom du "Chacal".

Votre mission est simple. Trouver "Le Chacal"... et l'abattre.

Personnages

"Le Chacal"



Sa véritable identité demeure inconnue. Votre cible est un trafiquant d'armes originaire des États-Unis, sous le coup d'une impressionnante liste de mandats d'arrêt internationaux, allant de la simple piraterie à la violation d'embargo des Nations Unies sur les armes. "Le Chacal" échappe aux autorités depuis des années, devenant ainsi une figure quasi-mythique auprès de tous les acheteurs de matériel militaire au marché noir.

Reuben Oluwagembi



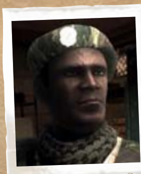
Journaliste exilé de son Nigéria natal, Reuben Oluwagembi travaille maintenant comme correspondant de guerre pour une grande agence de presse britannique. Rattaché au bureau de Johannesburg, il a été envoyé sur le terrain à chaque grand conflit africain ces cinq dernières années. C'est en couvrant cette guerre civile qu'il a entendu pour la première fois la rumeur à propos du Chacal.

Addi Mbantuwe



Homme fort et impitoyable qui tirait les ficelles de l'Authentique Parti, Mbantuwe s'est reconverti comme leader de l'UFLL. Il a regroupé des soldats déchus, des rebelles et des mercenaires de la défunte Bastion UK dans une faction hétéroclite qu'il dirige depuis un club de Port Selao.

Major Oliver Tambossa



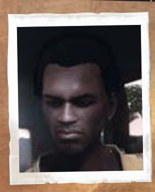
Ancien Chef des Armées, Tambossa a rassemblé les militaires survivants et leur a imposé sa discipline avec une garde rapprochée de brutes soigneusement choisies. Sous son autorité, l'APR a gagné en crédibilité et a attiré les mercenaires étrangers sans contrat. Il occupe les bureaux du journal The Standard.

Dr Leon Gakumba



Représentant de Mbantuwe dans le district de Leboa-Sako, le Docteur Gakumba avait déjà une carrière de politique démagogue bien établie avant de se ranger du côté de l'UFLL.

Prosper Kouassi



Bien avant que le pays ne tombe dans l'anarchie, Tambossa avait déjà remarqué ce jeune chef de gang et voyait en lui un allié potentiel. Malgré son attitude suffisante, Prosper prend son rôle à l'APR très au sérieux.

MENU PRINCIPAL

Mode Histoire - Lancer une nouvelle partie en solo ou continuer une partie précédemment sauvegardée.

Multijoueur - Trouver ou créer un serveur pour affronter d'autres joueurs en LAN ou sur Internet avec une inscription à Xbox LIVE.

LAN : Créer un serveur pour affronter d'autres joueurs en réseau local.

Cartes partagées : Dans l'Éditeur du jeu, créer, envoyer et noter les cartes multijoueurs faites par des joueurs.

Options - Configurer le jeu, l'affichage et le son à votre convenance.

Générique - Voir la liste des personnes qui ont réalisé ce jeu.

Contenu exclusif : Télécharger du contenu supplémentaire proposé par Ubisoft et ses partenaires.

COMMENT JOUER

Déplacements avancés

Courir

Pour remporter un combat dans Far Cry® 2, savoir se mettre à couvert et s'échapper est aussi indispensable que viser et tirer. Quand l'air sent le plomb, traverser un terrain à découvert le plus vite possible est vital. Vous ne pouvez courir que sur des petites distances, limité par votre endurance. Tout en avançant, appuyez sur L pour piquer un sprint.

Glisser

À l'issue d'un sprint, se faire le plus petit possible peut vous sauver la vie. Glisser à l'abri n'est pas qu'une cascade tape-à-l'?il. Appuyez sur B pendant que vous courez pour faire une glissade.

Monter des échelles

Utiliser une échelle nécessite l'usage de vos deux mains, vous devrez donc ranger votre arme pendant que vous grimpez. Rapprochez-vous de l'une des extrémités de l'échelle et appuyez sur Y pour la saisir. L vous permet de monter et L de descendre.

Nager

Vous pouvez nager, même dans une rivière boueuse, en entrant dans n'importe quelle étendue d'eau, à condition que son niveau soit plus haut que celui de vos hanches. Vous devrez également ranger votre arme. Votre capacité à retenir votre respiration sous l'eau est limitée par votre résistance. Quand vous nagez, orientez L pour vous déplacer normalement.

Avancer dans le temps

Les planques sont équipées de lits de camp où vous pouvez vous assoupir en toute sécurité et sauver votre partie en cours. Quand vous profitez d'un lit, vous pouvez régler votre montre pour vous réveiller à une heure choisie (très utile pour accomplir une mission de nuit). Rapprochez-vous du lit et appuyez sur Y pour prendre votre montre. Utilisez LT pour régler l'heure de l'alarme. Appuyez sur RT ou A pour valider.

Armes et Équipement

Catégories d'armes

Vous pouvez porter jusqu'à quatre armes en même temps, une de chaque catégorie. Quand vous récupérez une nouvelle arme, elle remplace l'arme de la même catégorie (ou occupe l'emplacement vide de cette catégorie).

Corps à corps

Si vous n'avez rien d'autre, il y a toujours votre machette. Cette lame vous sera utile et même nécessaire pour tailler votre chemin à travers un feuillage dense ou pour couper la gorge d'un ennemi en toute discrétion. Appuyez sur ⬆ pour la saisir.

Principale

Cette catégorie inclut tous les fusils à canon long, fusils de chasse, fusils de sniper et certaines armes d'assaut à deux mains. Appuyez sur ⬅ pour vous armer.

Secondaire

Cette catégorie comporte toutes les armes de poing, pistolets mitrailleurs ainsi que certaines armes d'assaut à une main et les bombes improvisées. Appuyez sur ➡ pour vous armer.

Spéciale

Cette catégorie comporte toutes les armes lourdes (mitrailleuses, lance-roquettes) et les armes alimentées en carburant ou en agents chimiques. Appuyez sur ↓ pour vous armer.

Fiabilité et Arme qui s'enraye

Toutes les armes du jeu subissent plus ou moins d'usure. Vous pouvez estimer la condition d'une arme que vous utilisez à son apparence. Si vous voyez de la rouille et de la corrosion, méfiez-vous ! Les armes endommagées ont plus souvent tendance à s'enrayer. Si votre arme se bloque, vous pouvez la décoincer en appuyant plusieurs fois sur la touche Recharger X.

Échanger une arme

Vous pouvez remplacer une arme de votre inventaire en récupérant une arme de la même catégorie n'importe où dans le jeu. Rapprochez-vous de l'arme et tournez-vous vers elle. Appuyez sur Y quand l'icône d'échange d'arme apparaît à l'écran. Vous l'échangerez automatiquement avec l'arme correspondante de votre inventaire.

Changer de projectile

Vous pouvez transporter deux types de projectiles : des grenades à fragmentation et des cocktails Molotov. Alternez selon vos ressources en appuyant sur R.

Utiliser les armes fixes ou embarquées

Des armes lourdes sont souvent plantées dans un nid de sacs de sable ou montées sur des véhicules comme les tout-terrains ou les bateaux. Pour utiliser une arme sur pied, rapprochez-vous du poste du tireur et appuyez sur Y pour l'occuper ou le quitter.

Conduire des véhicules

Tous les véhicules, des tout-terrains aux bateaux en passant par les deltaplanes, utilisent les mêmes commandes. Pour prendre place dans un véhicule, rapprochez-vous du siège du conducteur et appuyez sur Y. Contrôlez l'accélération avant/arrière en appuyant longuement sur R et L. Dirigez le véhicule avec LT.

Sauter en marche

Pendant que le véhicule est en mouvement, vous pouvez sauter en marche en appuyant sur Y.

Réparer un véhicule

Les véhicules du jeu peuvent être endommagés par une utilisation intensive ou par des tirs. De la fumée grise s'échappe alors du moteur et le véhicule perdra en performances. Pour réparer un véhicule endommagé, rapprochez-vous du moteur lorsque le véhicule est à l'arrêt et appuyez sur Y.

Redresser un véhicule

En faisant du tout-terrain, il y a toujours un risque de tonneau avec votre véhicule. Une fois sorti du véhicule renversé, vous pouvez le redresser en vous plaçant à côté et en appuyant sur Y.

Recevoir une mission

Une fois que vous serez familiarisé avec le pays et ses habitants, vous serez en mesure d'accepter un certain nombre de tâches pour le compte de divers clients. Ces missions impliquent d'atteindre un ou plusieurs objectifs de différents types. Recevoir une mission peut être aussi simple que de recevoir un coup de fil ou aussi compliqué et dangereux que de s'asseoir à une table avec un chef de guerre et son lieutenant.

Types de mission

Missions de l'histoire

Certaines missions font partie intégrante de la progression du jeu. Elles peuvent prendre n'importe quelle forme et leur issue peut n'avoir des résultats que plusieurs missions plus tard. Qui vous proposera ces missions et qui en sera la cible sera peut-être les conséquences de vos actions précédentes dans le jeu.

Missions des Factions

Ce sont sans doute les plus cruciales et les plus dangereuses missions que vous pouvez accepter, proposées par les chefs de guerre et les autres leaders des factions. Ces missions sont payées d'avance en diamants et augmentent votre infamie de combattant une fois accomplies. Si un partenaire a misé sur votre succès, il peut vous proposer des objectifs complémentaires et des changements sur la mission, ce qui en augmentera la récompense mais aussi les risques.

Missions de la Résistance

Aussi puissant que vous soyez, vous serez toujours à la merci des symptômes de la malaria. Garder ces symptômes sous contrôle nécessite des médicaments, et ces médicaments ne sont disponibles qu'auprès des civils et des cellules de la Résistance qui les protègent. En aidant la Résistance, ils partageront leurs médicaments avec vous.

Quêtes secondaires des partenaires

Les partenaires que vous rencontrez dans le jeu vous demanderont parfois de les aider à traiter des affaires personnelles. Ces jobs peuvent prendre plusieurs formes, mais vous récompensent toujours en faisant grandir votre réputation et en renforçant vos relations avec vos partenaires.

Missions de convoi

Plus vous progresserez dans le jeu, plus vous dépendrez des armureries et des vendeurs qui les tiennent pour constituer votre arsenal personnel. Quand un vendeur rencontre des difficultés à cause de la concurrence, il peut vous proposer d'intercepter un convoi d'armes rival pour garantir son stock et débloquer de nouvelles ressources.

Contrats

Des parties externes ont investi dans les affaires du pays et seront plus que ravies si vous acceptez d'éliminer des cibles adverses. Si vous trouvez ces cibles, les exécuter vous rapportera pas mal de diamants.

Lieux où vous pourrez recevoir des missions

Postes de commandement des factions

À cause du cessez-le-feu en vigueur dans les principales villes, l'UFLL et l'APR y ont toutes les deux des postes de commandement. C'est là que vous pourrez rencontrer les leaders des factions et qu'ils vous proposeront des missions. En raison de l'importante sécurité autour des chefs de guerre et leurs lieutenants, vous devrez vous soumettre à une fouille pour ne garder aucune arme avant d'entrer.

Bars des expatriés

Dans les deux régions du pays, vous trouverez des rades fréquentés par des expatriés comme vous. C'est là que les mercenaires indépendants non affiliés à l'une des factions se reposent et racontent leurs histoires. Les partenaires que vous avez rencontrés fréquenteront régulièrement le bar du coin. Ils vous y proposeront des quêtes secondaires. À l'occasion, vous trouverez aussi Reuben qui cherche à rassembler ses témoignages.

L'église de Pala / La clinique de Port Selao

Dans les deux régions du pays se trouvent des refuges qui servent de QG aux chefs de la Résistance. En vous rendant à l'église (au nord) ou la clinique (au sud) quand vous avez besoin de médicaments, vous pouvez recevoir des instructions concernant le groupe de civils en détresse le plus proche.

Partenaires

Vous n'êtes pas le seul indépendant qui traite avec les factions. Pendant votre séjour dans ce pays, vous croiserez plusieurs mercenaires louant leurs services à l'UFLL et l'APR. Ces femmes et hommes sont des vétérans de tous les sales conflits de ces 20 dernières années. Comme vous, ils n'accordent pas facilement leur confiance, mais ils savent également qu'ils n'ont aucune chance de s'en sortir tout seuls.

Débloquer des partenaires

La plupart des partenaires que vous rencontrerez seront en mauvaise situation. Résoudre leurs problèmes est la première étape pour gagner leur confiance. Une des deux factions vous demandera peut-être de libérer un partenaire détenu par l'autre camp. Ou pendant que vous explorez le pays, vous pouvez tomber sur un nouveau partenaire en détresse. Secourir un partenaire l'ajoute à votre cercle de relations.

Histoire des partenaires

Chaque nouveau partenaire a un taux d'implication personnelle qui reflète la qualité de votre relation. Le taux d'implication du partenaire augmente quand il participe à l'action du jeu, en vous donnant un coup de main ou si vous lui venez en aide. Un taux d'implication élevé joue sur les interactions possibles et augmente les chances que ce partenaire prenne part à l'histoire.

Partenaire en renfort

Un partenaire avec un taux d'implication suffisamment élevé sera toujours disponible pour venir vous prêter main forte au combat. Il apparaîtra aux planques débloquées, où vous pourrez accepter sa proposition d'aide. Leur soutien pourra prendre la forme d'un sauvetage, si vous succombez sous les blessures au combat ou dans un accident. Mais rappelez-vous que lorsqu'un partenaire vient à votre aide, il met aussi sa propre vie en jeu. Il est capable de se défendre, mais s'il est tué, il disparaît pour toujours.

Détourner des missions de faction avec un partenaire

Quand vous aurez reçu une mission de l'une des factions, le partenaire avec qui vous avez le plus de relations risque de vous appeler au téléphone. Si vous le retrouvez à la planque indiquée pour écouter son plan, il pourra vous aider à améliorer la mission originale, en infligeant plus de dommages à la cible et en augmentant votre réputation. Mais suivre la stratégie de votre partenaire comporte des risques. Il sera lui-même en danger et dépendra de l'aide que vous pourrez lui apporter. Si vous échouez, cela pourra lui coûter la vie.

Situation du partenaire

À tout moment, vous pouvez vérifier la situation de vos meilleurs partenaires dans l'écran Objectif du menu Pause. Vous pouvez obtenir plus de détails sur vos partenaires, vivants ou tombés au combat, dans la section Partenaires de votre Carnet.

Lieux particuliers

Au cours de votre exploration du pays jusque dans ses recoins les plus éloignés, vous reconnaîtrez certains types de lieu avec des fonctionnalités spéciales intéressantes.

Planques

Ce sont des habitations privées qui ont été réquisitionnées par les milices pour s'en servir de cantonnements. Bénéficiant d'une bonne défense, elles seront utiles pour vous et vos partenaires. Vous gagnerez l'accès à de nouvelles planques en éliminant les soldats des factions qui les occupent. Une fois la planque débloquée, elle vous offre un lieu où avancer le temps et sauvegarder la partie. Pour vous remercier de votre soutien, les partenaires amélioreront les planques avec des approvisionnements et des fournitures médicales.

Armureries

En bon entrepreneur, le revendeur d'armes de la région s'est montré très habile en récupérant les magasins désertés et les entrepôts vides pour son affaire d'armureries en plein essor. Pour un prix modeste (en diamants), vous pourrez utiliser l'ordinateur de l'armurerie pour commander quand vous voulez de l'approvisionnement pour n'importe quel armement disponible.

Magasins de la Résistance

Certains commerçants du pays font tout pour rester ouverts : en effet, ce sont les chefs de cellule d'un réseau qui cherche à sauver un maximum de personnes en exode. Bien qu'ils n'aient pas les moyens d'employer directement des mercenaires, les civils qui se cachent peuvent vous offrir, en échange de votre aide, quelque chose qui a autant de valeur que les diamants : des comprimés contre la malaria.

Arrêts de bus

Les arrêts de bus régionaux forment un réseau de transport rapide, vous permettant d'éviter un trajet au sol plutôt dangereux. En utilisant la carte aux arrêts de bus, vous pouvez choisir votre destination.

Postes de contrôle et Postes de garde de secteur

Même à l'extérieur des principaux camps des factions, les milices assurent une présence. Elles patrouillent sur les routes avec leurs camions, établissent des barrages routiers et s'installent en garnison dans les villages abandonnés le long des routes principales. Malgré le danger, faire de temps en temps une descente dans ces places fortes vous rapportera des ressources intéressantes, comme des munitions, des kits de secours ou des véhicules.

Préparation et Approche

Far Cry® 2 vous ouvre la porte d'un monde de 50 Km² dans lequel les phases de reconnaissance et de préparation tactique précèdent les affrontements. De nombreux outils vous aideront à tourner la situation à votre avantage.



Carte

Votre carte du pays comporte jusqu'à trois niveaux de détail. Prenez en main votre carte et votre GPS sans interrompre l'action en appuyant sur BACK. Vous pouvez avancer et vous diriger normalement tout en utilisant votre carte. Appuyez sur X pour passer de la carte de monde en 3x3 Km à la carte de territoire en 1x1 Km.

Lunette

Toujours avec la carte ouverte, vous pouvez aussi utiliser votre lunette pour observer à distance. Appuyez sur LT et maintenez pour regarder dans la lunette.

Reconnaissance

Quand vous approcherez de lieux importants, vous aurez accès à la vue détaillée de la carte locale. Avec la carte locale et la lunette, vous pouvez observer la zone cible et ainsi élaborer votre tactique. Appuyez sur LT et maintenez pour regarder dans la lunette. Pendant que vous balayez les principaux aspects de l'endroit, le cercle de recherche visuelle passera du rouge au vert pour indiquer un centre d'intérêt. Quand les flèches vertes sont allumées, appuyez sur RT pour obtenir les informations sur l'élément. Lâchez LT pour revenir à la carte locale. Les icônes sont ajoutées à la carte locale quand les nouvelles informations sont acquises.

Lire la carte

Votre carte est constamment mise à jour avec de nouvelles icônes quand vous activez ou complétez des objectifs de missions, quand vous explorez et débloquez de nouveaux lieux, mais aussi quand vous observez des lieux avec votre lunette.



ICONES DE LA CARTE			
OBJECTIF PRINCIPAL		DIAMANTS RÉCUPÉRÉS	
OBJECTIF DE PARTENAIRE		SNIPER	
OBJECTIF DE LA RÉSISTANCE		ARME FIXE	
PLANQUE		VÉHICULE	
TOUR GSM		MISSION DISPONIBLE	
ARMURERIE		VILLE	
ARRÊT DE BUS		POSTE DE GARDE	
QG DE LA RÉSISTANCE		TAS DE MUNITIONS	
PC DE L'UFLL		TAS D'EXPLOSIFS	
PC DE L'APR		RÉSERVE DE CARBURANT	
BAR DE LA MARINA / CHEZ MIKE'S		KIT DE SOIN	

Nuit et Jour

Les conditions atmosphériques peuvent avoir un grand impact sur votre capacité à observer votre environnement et également sur la capacité de l'ennemi à repérer votre approche.

Menu Carnet

À n'importe quel moment, vous pouvez mettre le jeu en pause en appuyant sur START. Cela fait apparaître le Menu Carnet, dans lequel vous pouvez trouver les informations en temps réel sur vos objectifs de mission ainsi que sur la situation de vos partenaires, les améliorations et les objets de l'inventaire.

Objectifs et Description de mission

C'est l'écran par défaut quand vous mettez le jeu en pause. Il affiche les objectifs disponibles pour votre mission en cours et la situation de vos plus proches partenaires.

Cassettes du Chacal

En explorant le territoire du jeu, vous pouvez récupérer des cassettes audio perdues, qui furent enregistrées par Reuben pendant ses entretiens avec "Le Chacal". Chaque cassette que vous trouvez est ajoutée aux Fichiers du Chacal. Vous pouvez écouter n'importe laquelle depuis cette section du Carnet.

Partenaires

Lorsque vous développez et entretenez vos relations avec des partenaires, leur situation est automatiquement mise à jour dans cette section. Quand leur taux d'implication augmente, leur position dans la Liste des partenaires monte. Quand un partenaire est perdu ou laissé au combat, son nom est grisé et porte la mention "disparu" ou "tué".

Améliorations

Cette page liste les améliorations disponibles pour vos armes, véhicules et équipement.

Statistiques

La page des Stats enregistre et met à jour automatiquement les statistiques détaillées relatives à votre performance dans le jeu.

Journal

Cette section enregistre votre progression dans le jeu ainsi qu'un résumé des événements que vous avez vécus. En suivant l'évolution de votre infamie et de vos symptômes de la malaria, la page Réputation / Maladie vous fournit des notes au fur et à mesure sur votre état actuel. C'est ici que vous recevrez des aperçus des réactions des personnes que vous rencontrez.

Options

Définissez ici les réglages de votre partie, de l'affichage, du son et des commandes.

Charger une partie

Chargez des parties précédemment sauvegardées.

Quitter

Terminez votre session de Far Cry® 2.



MULTIJOUEUR

Far Cry® 2 permet à 16 joueurs de jouer ensemble grâce à Xbox LIVE ou en réseau local.

Pour commencer, choisissez Multijoueur sur le Menu Principal.

Far Cry® 2 supporte deux façons de jouer à plusieurs :

- XBOX LIVE : jouez en ligne grâce au service Xbox LIVE.
- RÉSEAU : reliez plusieurs consoles Xbox 360 pour jouer en réseau local.

XBOX LIVE

Connexion à Xbox LIVE

Appuyez sur la touche Xbox Guide et connectez-vous avec un profil de joueur activé sur Xbox LIVE. Une fois connecté, vous serez prêt à jouer à Far Cry® 2 en multijoueur.

PARTIES

Dans le Multijoueur de Far Cry® 2, vous pouvez jouer en Partie avec classement ou en Matchmaking d'amis :

- **Partie avec classement :** Utilisez le système de classement TrueSkill™ pour rechercher des joueurs en fonction de leur expérience et de leur technique. Les victoires et les défaites en Partie avec classement influent sur le classement TrueSkill™ des joueurs. Seules les cartes officielles d'Ubisoft pour Far Cry® 2 en Multijoueur sont supportées en Partie avec classement.
- **Matchmaking d'amis :** À vous de définir le type de partie auquel vous voulez jouer. Le Matchmaking d'amis n'influe pas sur votre classement TrueSkill™ et supporte les cartes officielles d'Ubisoft pour Far Cry® 2 en Multijoueur ainsi que les cartes créées avec l'Éditeur de cartes de Far Cry® 2.

Créer une partie

Créez une partie selon vos préférences et proposez-la à d'autres joueurs. Vous pourrez entre autres choisir la carte, la durée de la partie, si les tirs alliés sont sanctionnables, etc.

Partie rapide

Connectez-vous rapidement à n'importe quelle partie disponible. Vous ne pourrez pas ajuster les paramètres mais c'est une option pratique pour entrer tout de suite dans l'action.

Rejoindre une partie personnalisée

Recherchez une partie disponible en fonction de divers critères.

VISUALISATION TÊTE HAUTE MULTIJOUEUR



1- Indicateur de santé

La jauge de santé est divisée en 5 barres. Les 4 premières barres peuvent se régénérer si elles ne sont pas vides. La cinquième barre représente une blessure critique et va saigner jusqu'à ce que mort s'ensuive, à moins que vous ne vous soigniez. Vous pouvez vous soigner quand vous le voulez en dehors d'un véhicule. Votre jauge de santé sera ensuite de nouveau pleine.

2- Indicateur d'armes et Projectiles

Le premier nombre indique la quantité de munitions dans le chargeur de l'arme que vous utilisez et le second nombre la quantité totale de munitions dont vous disposez pour cette arme. Au-dessus des munitions, le type et la quantité de vos projectiles sont affichés.

3- Icône d'interaction contextuelle

Elle vous informe des interactions possibles avec les objets de votre environnement : armes, véhicules, échelles, tas de munitions... Tous les éléments avec lesquels vous pouvez interagir apparaîtront ici.

4- Affichage du score

Le logo de votre faction est toujours visuellement plus grand que celui de vos ennemis.

- En Match à mort, l'écran affiche les 4 joueurs au meilleur score.
- En Match à mort par équipe, l'écran des scores illustre le score de votre équipe contre celui des ennemis.
- En Soulèvement, le statut des points de contrôle de la carte est affiché.
- En Capture de diamants, le statut des diamants de chaque équipe est affiché.

5- Indicateur de nom

Les noms de vos amis apparaissent en vert et ceux de vos ennemis en rouge.

6- Boîte d'information

La boîte d'information est utilisée pour faciliter la compréhension des événements de la partie et la situation du match. Par exemple, la boîte apparaîtra lors d'un passage au rang supérieur, quand un manuel d'arme est débloqué, quand un diamant a été volé ou qu'un point de contrôle a été capturé.

MODES DE JEU MULTIJOUEURS

Rivalisez seul ou en équipe dans quatre types de jeu différents avec de nombreux réglages personnalisables.

- **Match à mort** : Dans cette mêlée générale, le premier mercenaire à atteindre l'objectif de score l'emporte. Surveillez vos arrières et éliminez tout le monde sur votre chemin !
- **Match à mort par équipe** : La première équipe à atteindre l'objectif de score l'emporte. L'entraide est la clé de la victoire : réanimez vos coéquipiers pour enlever un point au score des ennemis.
- **Capture de diamants** : Chaque équipe détient une mallette de diamants dans sa base. Fondez sur la base ennemie, récupérez leur mallette et ramenez-la à votre base pour marquer un point.
- **Soulèvement** : Deux équipes se battent pour prendre possession et contrôler des positions sur la carte. Le Capitaine est le seul membre de l'équipe à pouvoir interagir avec les positions à capturer. C'est seulement quand elle a capturé toutes les positions qu'une équipe peut tuer le Capitaine de l'équipe adverse pour remporter le match.

Classes

Far Cry® 2 utilise un système de classes en multijoueur. Chaque classe dispose d'armes et de stratégies de combat qui évoluent en fonction de vos gains en diamants et des améliorations de pack d'armement que vous choisissez.

Commando

La classe du commando est assez complète avec ses armes d'assaut à moyenne portée et ses grenades. C'est la classe idéale pour les tactiques de feu et mouvement, et pour lancer des assauts sur des positions fortifiées.

Armement : Carabine d'assaut G3-KA4, fusil d'assaut AK-47, fusil d'assaut FAL Parachutiste, pistolet de combat Star .45, lance-grenades M-79, cocktails Molotov.

Tireur d'élite

Le tireur d'élite est un spécialiste du tir à distance, équipé d'armes redoutables de précision. Ses armes supérieures lui donnent toute sa dimension à un poste anti-personnel ou anti-matériel.

Armement : Fusil à verrou M1903, fusil sniper semi-automatique Dragunov SVD, fusil anti-matériel AS50, pistolet Makarov, lance-fusées, grenades M-67.

Guérillero

La classe du guérillero est spécialisée dans le combat rapproché et les tactiques d'embuscade. Les armes improvisées et celles à courte portée le rendent polyvalent et mortel.

Armement : fusil de chasse Homeland 37 modifié, fusil de combat semi-automatique SPAS-12, fusil automatique USAS-12, pistolet mitrailleur MAC-10, Engins Explosifs Improvisés, cocktails Molotov.

Rebelle

Le rebelle se sert des armes les plus effrayantes et les plus dangereuses du champ de bataille. Son éventail d'armes explosives ou projetant du feu en fait la classe idéale pour l'intimidation et l'élimination.

Armement : lance-flammes LPO-50, lance-roquettes RPG-7, lance-grenades semi-automatique MGL-140 "pilon", pistolet Makarov, pistolet mitrailleur Uzi, grenades M-67.

Mitrailleur

La classe du mitrailleur est celle d'un spécialiste des armes lourdes, idéal en renfort et en défense. Les mitrailleuses lourdes ne se prêtent pas au déplacement, mais se révèlent redoutables une fois en position face à des adversaires ou des véhicules.

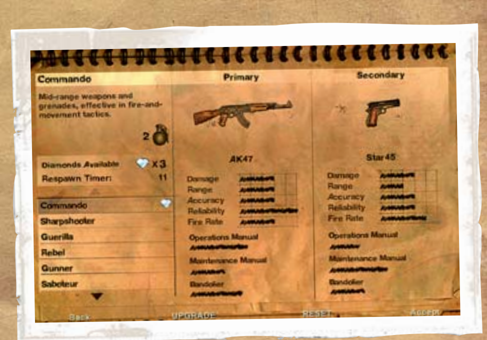
Armement : mitrailleuse polyvalente PKM, lance-roquettes Carl G, mitrailleuse lourde M-249 SAW, pistolet de combat American Eagle, pistolet mitrailleur MAC-10, grenades M-67.

Saboteur

La classe du saboteur est parfaite pour les opérations d'insurrection en toute discrétion. Ses armes silencieuses et autres ressources mortelles en font la classe idéale pour perturber les plans de l'ennemi et éliminer les cibles intéressantes.

Armement : fusil hypodermique avec fléchettes de neurotoxine, pistolet mitrailleur MP-5 à silencieux, fusil d'assaut AR-16 à visée laser, Makarov 6P9 à silencieux, Engins Explosifs Improvisés, cocktails Molotov.

ÉQUIPEMENT MULTIJOUEUR

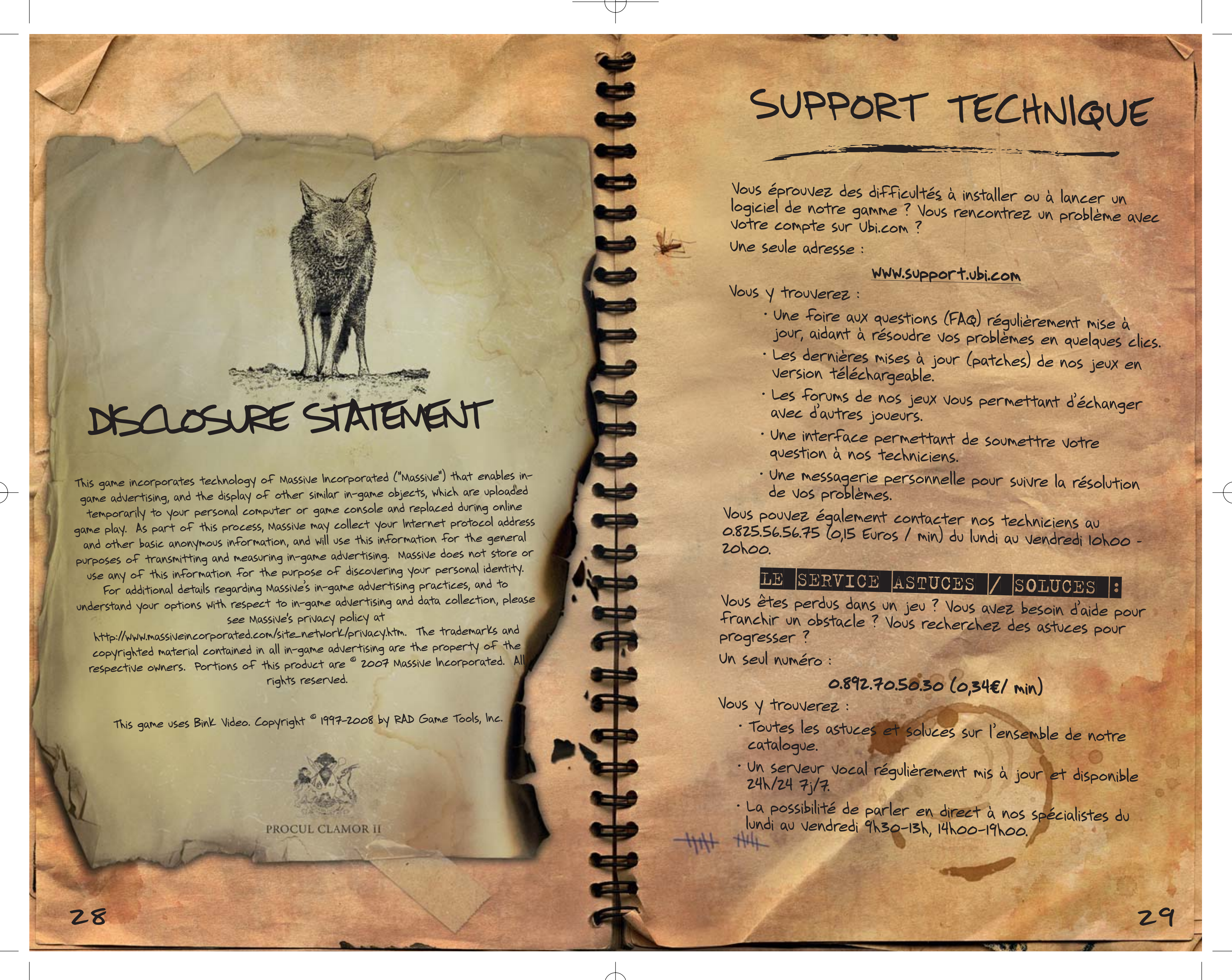


- **Aperçu/Changer d'armes :** Vous pouvez parcourir la liste des armes débloquées pour les inclure à votre équipement.
- **Améliorer :** Utilisez les diamants gagnés pour améliorer la classe de votre choix. Appuyez sur X pour l'affecter et sur A pour valider vos modifications.
- **Réinitialiser :** Appuyez sur Y pour tout remettre à zéro et redistribuer vos diamants. Vous serez pénalisé d'un diamant pour avoir utilisé cette option.

Manuels de terrain

Pour chaque arme, un joueur peut débloquer 3 manuels de terrain.

Modes d'emploi	Précision de l'arme améliorée
Manuel d'entretien	Résistance de l'arme améliorée
Cartouchière	Maximum de munitions pour l'arme augmenté



DISCLOSURE STATEMENT

This game incorporates technology of Massive Incorporated ("Massive") that enables in-game advertising, and the display of other similar in-game objects, which are uploaded temporarily to your personal computer or game console and replaced during online game play. As part of this process, Massive may collect your Internet protocol address and other basic anonymous information, and will use this information for the general purposes of transmitting and measuring in-game advertising. Massive does not store or use any of this information for the purpose of discovering your personal identity. For additional details regarding Massive's in-game advertising practices, and to understand your options with respect to in-game advertising and data collection, please see Massive's privacy policy at http://www.massiveincorporated.com/site_network/privacy.htm. The trademarks and copyrighted material contained in all in-game advertising are the property of the respective owners.

PROCUL CLAMOR II

SUPPORT TECHNIQUE

Vous éprouvez des difficultés à installer ou à lancer un logiciel de notre gamme ? Vous rencontrez un problème avec votre compte sur Ubi.com ?

Une seule adresse :

www.support.ubi.com

Vous y trouverez :

- Une foire aux questions (FAQ) régulièrement mise à jour, aidant à résoudre vos problèmes en quelques clics.
- Les dernières mises à jour (patches) de nos jeux en version téléchargeable.
- Les forums de nos jeux vous permettant d'échanger avec d'autres joueurs.
- Une interface permettant de soumettre votre question à nos techniciens.
- Une messagerie personnelle pour suivre la résolution de vos problèmes.

Vous pouvez également contacter nos techniciens au 0.825.56.56.75 (0,15 Euros / min) du lundi au vendredi 10h00 - 20h00.

LE SERVICE ASTUCES / SOLUCES :

Vous êtes perdus dans un jeu ? Vous avez besoin d'aide pour franchir un obstacle ? Vous recherchez des astuces pour progresser ?

Un seul numéro :

0.892.70.50.30 (0,34€/ min)

Vous y trouverez :

- Toutes les astuces et soluces sur l'ensemble de notre catalogue.
- Un serveur vocal régulièrement mis à jour et disponible 24h/24 7j/7.
- La possibilité de parler en direct à nos spécialistes du lundi au vendredi 9h30-13h, 14h00-19h00.